



Uji Praktikalitas Pengembangan Media Pembelajaran Informatika Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline.3* Kelas X di SMK Dhuafa Padang

Afrilia Syafitri¹, Indra Wijaya², Popi Radyuli³

^{1,2,3}Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang, Padang, Indonesia

Email: ¹afriasyafitri4@gmail.com, ²indra_wijaya@upiptk.ac.id, ³popiradyuli@gmail.com

Informasi Artikel

Submitted : 18-03-2023

Accepted : 03-04-2023

Published : 29-04-2023

Keywords:

*Industrial Work Practices
Internship Waterfall*

Abstract

This research and development is motivated by the problem of limited Informatics learning media at SMK Dhuafa Padang in the 2022/2023 academic year. This happens because there is no learning media that attracts students' interest in learning. Therefore the author seeks to design interesting learning media for students. This study aims to determine the Validity, Practicality and Effectiveness of Making Learning Media Applications in Class X Informatics Subject at SMK Dhuafa Padang Ta 2022/2023. This study uses research development methods (research & development). The research subjects were 40 people. The research model used is the development research model (ADDIE model), with the design development steps as follows. (1) Analyze, (2) design, (3) development, (4) Implementation and (5) Evaluate. The results of the validity test by the experts as a whole the validator test assessment of Learning Media Applications in Class X Infomartics Subject at SMK Dhuafa Padang is 85.40%, so that the validity level can be interpreted as valid to use. The results of the practicality test assessment as a whole the practicality assessment of the Application of Learning Media in Informatics Class X Subject at SMK Dhuafa Padang is 92.65%, so that the level of practicality can be interpreted as very practical to use. The results of the overall effectiveness test assessment of the effectiveness of the Learning Media Application in the Eye Informatics Class X at SMK Dhuafa Padang is 92.70% so that the level of effectiveness can be interpreted to be very effective. In conclusion, based on the assessment along with expert input as well as the results of field trials of the Learning Media Application as a learning medium, it has been tested for feasibility, superiority, and can be used in the learning process in class X Informatics at SMK Dhuafa Padang.

Abstrak

Penelitian dan pengembangan ini dilatar belakangi oleh permasalahan keterbatasan media belajar Informatika yang ada di SMK Dhuafa Padang tahun ajaran 2022/2023. Hal ini terjadi karena tidak adanya media pembelajaran yang menarik minat belajar bagi siswa. Oleh karena itu penulis berupaya merancang media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Validitas, Praktikalitas dan Efektifitas Pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X Di SMK Dhuafa Padang Ta 2022/2023. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan penelitian (*research & development*). Subjek penelitian berjumlah 40 orang. Model penelitian yang digunakan adalah model penelitian pengembangan (ADDIE model), dengan desain langkah-langkah pengembangannya adalah sebagai berikut. (1) *Analyze*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *Implementation*

dan (5) *Evaluate*. Hasil uji validitas oleh para ahli secara keseluruhan penilaian uji validator terhadap Aplikasi Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Infomartika Kelas Xdi SMK Dhuafa Padang sebesar 85,40%, sehingga tingkat validitas dapat di interprestasikan valid digunakan. Hasil penilaian uji praktikalitas secara keseluruhan penilaian praktikalitas terhadap Aplikasi Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X di SMK Dhuafa Padang 92,65%, sehingga tingkat praktikalitasnya dapat di interprestasikan sangat praktis digunakan. Hasil penilaian uji efektifitas secara keseluruhan penilaian efektifitas aplikasi media pembelajaran pada mata pelajaran Informatika Kelas X di SMK Dhuafa Padang sebesar 92,70% sehingga tingkat efektifitasnya dapat di interprestasikan sangat efektif digunakan. Kesimpulannya, berdasarkan penilaian beserta masukan ahli serta hasil dari uji coba lapangan Aplikasi Media Pembelajaran sebagai media pembelajaran sudah teruji kelayakan, keunggulan, dan dapat digunakan pada proses pembelajaran pada mata pelajaran Informatika kelas X SMK Dhuafa Padang.

Kata Kunci : *Articulate Storyline.3*, Informatika, Media Pembelajaran

1. PENDAHULUAN

Belajar adalah sebuah rangkaian proses yang terdiri dari banyak komponen, salah satunya adalah interaksi seseorang dengan lingkungannya. Pertanda berhasilnya proses belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dari orang yang belajar yang disebabkan oleh terjadinya perubahan tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikapnya. Salah satu proses belajar yang dilakukan secara formal adanya proses pendidikan di sekolah, dimana pendidikan formal ini dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terarah, dan terencana, baik dalam hal pengetahuan, keterampilan, maupun sikap (Arsyad Azhar, 2014:32).

Era globalisasi seperti saat ini, menuntut adanya sumber manusia yang berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas diperoleh dari sistem Pendidikan yang berkualitas juga dengan proses pembelajaran yang berkualitas. Pembelajaran dapat diartikan sebagai interaksi berbagai komponen di dalam pembelajaran, komponen utamanya adalah guru dan siswa. Guru sebagai individu yang memiliki tugas mengatur jalannya pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran. Siswa sebagai subjek yang menerima materi yang diberikan oleh guru. Kegiatan pembelajaran yang kondusif terlihat dari hubungan timbal balik yang dilakukan antara guru dan siswa. Untuk meningkatkan proses pembelajaran, maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik di dalam belajar mandiri maupun didalam pembelajaran di kelas.

Pengembangan dilakukan untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik. Fenomena alam yang terlihat dalam pembelajran, membuat siswa menganggap belajar adalah salah satu hal yang membosankan, menjenuhkan dan tidak mengasyikan. Jadi, dengan adanya perkembangan zaman yang diikuti dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih dapat dimanfaatkan untuk membuat media dan metode pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa dalam menyerap materi pembelajaran sekaligus membuat pandangan siswa lebih positif terhadap belajar. Namun, pada praktiknya tidak semua guru dapat mengembangkan media pembelajaran. Kemampuan serta pengetahuan guru dalam bidang pengembangan yang minim menyulitkan guru untuk berinovasi lebih.

Berdasarkan masalah tersebut peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Informatika Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline.3* kelas X di SMK Dhuafa Padang”

2. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode *Research and Development* (Penelitian Pengembangan). Metode penelitian *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono:2016). Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, alat tulis, dan alat pembelajaran lainnya. Akan tetapi, dapat pula dalam bentuk perangkat lunak (*software*).

Tujuan akhir dari metode penelitian *research and development* di bidang pendidikan adalah lahirnya produk baru atau perbaikan terhadap produk lama untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan diharapkan proses pendidikan menjadi lebih efektif dan lebih sesuai dengan kebutuhan di lapangan.

B. Model Pengembangan

Pengembangan yang akan digunakan yaitu model pengembangan ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan yang saling berkaitan, yakni *Analysis* (analisis), *Design* (perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), *Evaluation* (evaluasi). Pengembangan media ini

menggunakan model ADDIE karena rasional, sistematis, mudah dipelajari dan lengkap. Model ADDIE tersusun secara sistematis sehingga dalam pelaksanaannya urut, setiap tahap yang akan dilalui selalu mengacu pada tahap sebelumnya yang melalui proses revisi atau perbaikan sehingga tahap selanjutnya diperoleh produk media pembelajaran yang efektif.

C. Tempat dan waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Dhuafa Padang yang berlokasi Jl. M. Thamrin No.93 Ranah, Padang Selatan Kota Padang, Sumatera Barat. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023.

D. Subjek Penelitian

Populasi dalam penelitian ini diambil dari siswa kelas X dengan sampel penelitian 10 siswa perwakilan tiap jurusan di SMK Dhuafa Padang pada Semester Ganjil, tahun ajaran 2022/2023.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Setelah instrumen dinyatakan valid oleh validator, selanjutnya beberapa instrumen tersebut digunakan untuk uji kepraktisan. Adapun instrumen yang digunakan pada uji coba kepraktisan berupa angket kepraktisan. Angket sangat dibutuhkan untuk mengumpulkan data-data atau informasi yang dibutuhkan oleh penulis sebagai bahan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan menarik atau tidaknya media pembelajaran informatika yang dibuat oleh penulis sebagai alternatif pembelajaran. Berikut adalah kisi-kisi dari angket praktikalitas:

Tabel 1. Kisi-Kisi Angket Praktikalitas

No	Indikator	Item	Jumlah
1	Keadaan Penggunaan	1,2,3,4,5,6,7,8	8
2	Efektifitas Waktu Pembelajaran	9,10,11,12,13,14	6
3	Manfaat	15,16,17,18,19,20	6
Total Item			20

Sumber : Riza & Handayani (2014:125)

Beraskan pada tabel 1 dapat dijelaskan bahwa kisi-kisi angket praktikalitas memiliki 3 indikator keadaan penggunaan, efektifitas waktu pembelajaran dan manfaat dengan 20 item. Angket praktikalitas ini digunakan untuk mengetahui apakah media interaktif berbasis android yang telah dirancang dapat dikatakan praktik atau tidak praktis.

Tabel 2. Penilaian Jawaban

Pilihan	Keterangan	Bobot
Sangat Setuju	SS	5
Setuju	S	4
Kurang Setuju	KS	3
Tidak setuju	TS	2
Sangat Tidak Setuju	STS	1

Sumber : Sugiyono (2014 : 93)

F. Teknik Analisa Data

Data uji praktikalitas penggunaan media pembelajaran dianalisis dengan menggunakan rumus yang dimodifikasi dari Purwanto (2010: 102) berikut ini:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \dots\dots\dots(5)$$

Keterangan :

- NP = Nilai persen yang dicari atau yang diharapkan
- R = Skor mentah yang diperoleh siswa
- SM = Skor Maksimum ideal dari tes yang bersangkutan
- 100 = Bilangan Tetap

Setelah presentase diperoleh, dilakukan pengelompokkan sesuai kriteria yang dimodifikasi dari M. Ngalim. Purwanto (2010 : 103) berikut ini :

Tabel 3. Penilaian Praktikalitas

No	Nilai	Aspek Yang Dinilai
1	86%-100%	Sangat Praktis
2	76%-85%	Praktis
3	60%-75%	Cukup Praktis
4	55%-59%	Kurang Praktis
5	≤ 54%	Tidak Praktis

Sumber : Purwanto (2010 : 103)

Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan bahwa jika nilai rata-rata prktikalitas 86%-100% maka sangat praktis jika nilai rata-rata 76%-85% maka praktis, jika nilai rata-rata 60%-75% maka cukup praktis, jika nilai rata-rata 55%-59 % maka kurang praktis, dan jika nilai rata-rata ≤ 54% maka tidak praktis.

Kemudian menentukan nilai distribusi frekuensi praktikalitas yang dimodifikasi dari Prof. Dr. H. Agus I. Irianto berikut ini :

$$R = \text{data tertinggi} - \text{data terendah} \dots\dots\dots(6)$$

$$K = 1 + 3.3 \log n \dots\dots\dots(7)$$

$$P = \frac{R}{K} \dots\dots\dots(8)$$

Keterangan :

- P = Panjang kelas interval
- R = Hitung jarak atau rentangan
- K = Jumlah kelas

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Rancangan

1. Halaman Intro

Pada halaman ini dilengkapi dengan teks “Mata Pelajaran Informatika. Smk Dhuafa Padang. Kelas X. Oleh Afrilia Syafitri. Universitas Putra Indonesia Yptk. Pendidikan Teknik Informatika”. Yang dilengkapi dengan lambang Universitas Putra Indonesia YPTK Padang dan SMK Dhuafa Padang.



Gambar 1. Halaman Intro

2. Halaman Home

Home yang menggambarkan tampilan menu saat memasuki media pembelajaran. Pada Home ini dilengkapi dengan beberapa tombol sebagai berikut :

- a) Petunjuk Penggunaan Media yang akan menjelaskan beberapa petunjuk penggunaan media yang benar.
- b) Petunjuk Tombol yang akan menjelaskan beberapa fungsi dari tombol yang ada di media.



Gambar 2. Halaman Home

3. Halaman Login

Login yang menggambarkan tampilan data siswa yang harus dimasukkan terlebih dahulu sebelum menggunakan media pembelajaran. Data siswa yang sudah dimasukkan akan terdaftar secara otomatis di dalam media pembelajaran.



Gambar 3. Halaman Login

4. Halaman Selamat Datang

Halaman ini hanya kalimat sapaan yang dilengkapi dengan Nama Siswa yang sudah diisi sebelumnya pada halaman Login. Halaman Selamat Datang juga dilengkapi dengan tombol Mari Belajar yang berfungsi untuk masuk ke Menu Utama.



Gambar 4. Halaman Selamat Datang

5. Halaman Menu Utama Media

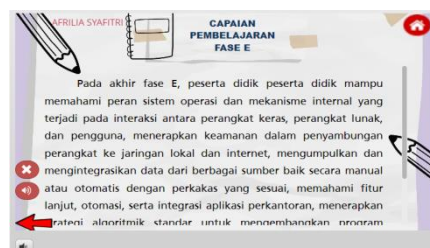
Pada halaman ini ada beberapa menu pokok yaitu seperti Menu Capaian Pembelajaran, Pendahuluan, Materi, Evaluasi, dan Profil.



Gambar 5. Halaman Menu Utama Media

6. Halaman Capaian Pembelajaran

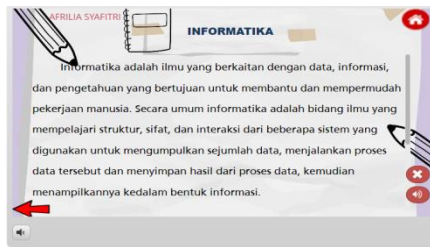
Pada halaman ini beberapa penjelasan secara singkat mengenai kemampuan siswa yang akan didapatkan atau beberapa kemampuan siswa yang akan diajarkan sesuai dengan kurikulum merdeka.



Gambar 6. Halaman Capaian Pembelajaran

7. Halaman Pendahuluan

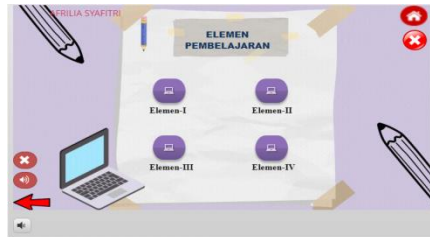
Pada halaman ini membahas secara umum dan singkat mengenai Mata Pelajaran Informatika.



Gambar 7. Halaman Pendahuluan

8. Halaman Materi

Pada halaman materi ini terdapat empat elemen yang akan dipelajari oleh siswa. Masing-masing dari elemen akan mengarah pada materi pokok yang berbeda-beda yang sekaligus dilengkapi dengan latihan.



Gambar 8. Halaman Materi

9. Halaman Elemen

Pada halaman ini akan memuat beberapa materi pokok lainnya, yang setiap pertemuannya akan dilakukan latihan oleh siswa.



Gambar 9. Halaman Elemen

10. Halaman Latihan

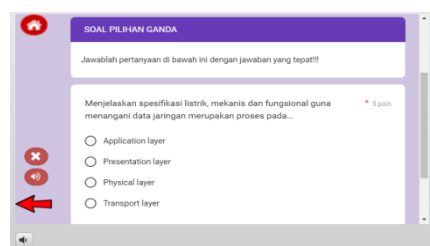
Pada halaman Latihan, terdapat beberapa soal yang telah dibuat untuk mengukur pemahaman siswa pada materi yang telah dijelaskan di setiap pertemuannya. Terdapat tombol “KLIK UNTUK MENERJAKAN” yang akan mengarah pada beberapa soal.



Gambar 10. Halaman Latihan

11. Halaman Evaluasi

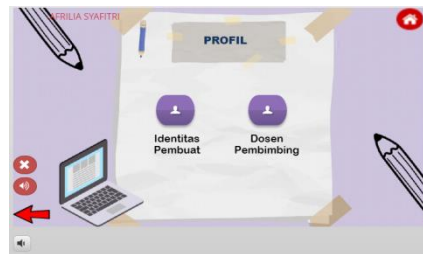
Pada halaman Evaluasi menampilkan soal yang telah memuat semua materi yang telah dijelaskan sebelumnya. Halaman evaluasi ini disambungkan langsung menggunakan Google Form.



Gambar 11. Halaman Evaluasi

12. Halaman Profil

Pada halaman profil ini memuat dua profil yaitu Profil Pembuat dan Profil Dosen Pembimbing. Dimana masing-masing dari menu tersebut akan mengarah langsung ke profil Pembuat maupun Profil Dosen Pembimbing jika menekan menu.



Gambar 12. Halaman Profil

13. Halaman Identitas Pembuat

Pada halaman Identitas Pembuat menjelaskan beberapa Identitas Pembuat secara umum disertai dengan foto.



Gambar 13. Halaman Identitas Pembuat

14. Halaman Dosen Pembimbing

Pada halaman Dosen Pembimbing menjelaskan beberapa Identitas Dosen Pembimbing secara umum yang dilengkapi dengan foto.



Gambar 14. Halaman Dosen Pembimbing

B. Analisis Data

Aspek yang dinilai pada uji praktikalitas terdiri dari 20 butir pernyataan yaitu 8 butir item pernyataan untuk keadaan penggunaan, 6 butir item pernyataan untuk efektivitas waktu pembelajaran dan 6 butir item pernyataan untuk manfaat. Dalam penelitian ini diolah dengan menggunakan *microsoft excel*. Penelitian ini tentang angket praktikalitas, secara singkat dapat dinyatakan bahwa deskripsi data ini akan mengungkapkan informasi tentang nilai yang diperoleh dari masing-masing item pernyataan, bobot total, nilai dan kriteria.

Penilaian dari 40 siswa untuk media pembelajaran yang ditinjau dari aspek (1) Keadaan Penggunaan : 93,63%; (2) Efektifitas Waktu Pembelajaran : 91,75%; (3) Manfaat : 92,58%. Secara keseluruhan penilaian uji praktikalitas terhadap media pembelajaran sebesar 92,65%, sehingga media tersebut bisa dikatakan sangat praktis digunakan siswa untuk pembelajaran Informatika. Untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang distribusi skor angket Praktikalitas dapat dilihat pada Tabel di bawah ini:

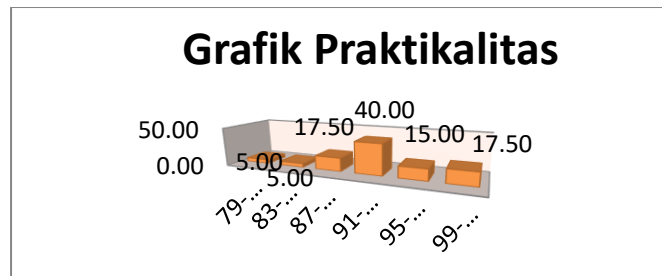
Tabel 1. Distribusi Frekuensi Skor Angket Praktikalitas

No	Kelas Interval	f_o	$\%f_o$
1	79-82	2	5,00
2	83-86	2	5,00

3	87-90	7	17,50
4	91-94	16	40,00
5	95-98	6	15,00
6	99-100	7	17,50
	Jumlah	40	100

Sumber : Pengolahan Data Mandiri

Berdasarkan pada tabel 1 dapat dijelaskan distribusi frekuensi dan tingkat pencapaian praktikalitas pada perhitungan jarak atau rentang (R) yaitu berjarak 21 range, jumlah kelas (K) yaitu 6, dan panjang kelas interval yaitu 4, pada range nilai 79-82 terdapat 2 siswa dengan persentase 5%, pada range nilai 83-86 terdapat 2 siswa dengan persentase 5%, pada range nilai 87-90 terdapat 7 siswa dengan persentase 17,50%, pada range nilai 91-94 terdapat 16 siswa dengan persentase 40,00%, pada range 95-98 terdapat 6 siswa dengan persentase 15,00%, pada range 99-100 terdapat 7 siswa dengan persentase 17,50%.



Gambar 15. Grafik Uji Praktikalitas

C. Pembahasan

Hasil penelitian secara keseluruhan penelitian uji kepraktisan terhadap media pembelajaran informatika di SMK Dhuafa Padang sebesar 92,65% sehingga tingkat kepraktisan dapat diinterpretasikan sangat praktis digunakan

4. KESIMPULAN

Data kepraktisan media pembelajaran informatika melalui uji coba praktikalitas 40 siswa dengan jumlah 20 butir pertanyaan dilihat nilai rata-rata 92,65% dapat dikatakan tingkat kepraktikalitas media pembelajaran informatika Sangat Praktis digunakan bagi siswa kelas X di SMK Dhuafa Padang tahun ajaran 2022/2023, sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Purwanto (dalam Yanti, dkk 2014: 140).

REFERENCES

- [1] Amiroh. Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline. Yogyakarta: Pustaka Ananda Srva, 2019.
- [2] Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014.
- [3] Darmawan, Deni. 2016. *Mobile Learning Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- [4] Kustandi, Sudjipto. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital Edisi Kedua*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- [5] M, Ngalim Purwanto. (2010). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- [6] Munadi, Yuhdi. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press
- [7] Mulyatiningsih. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press
- [8] Irianto, Agus. (2014). *Statistik Konsep Dasar, Aplikasi dan Pengembangannya Edisi Kedua*. Jakarta: Kencana.
- [9] Prawiradilaga. 2012. *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- [10] Sanjaya, Wina, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2014), 73-75.
- [11] Sanjaya, Wina, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Prenada Media, 2011), 163.
- [12] Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [13] Sugiyono.(2014). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif,Kualitatif dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- [14] Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- [15] Susanto, Ahmad. 2016. *Teori belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta : Kencana.
- [16] Wijaya, Indra, and Faisal Tanjung. "Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran CD Interaktif Berbasis Macromedia Director MX pada Mata Pelajaran Pemrograman Web Dinamis." *PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI UPI-YPTK 4.2* (2017).